

Endo-grafía de un concurso de arquitectura del siglo XXI.

Ángel Martínez Díaz.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid.

Con la misma elemental curiosidad con la que Edward Robbins titulaba su ya famoso *Why Architects Draw?* (una pregunta que, aunque sencilla, sabemos que no es de respuesta inmediata) nos podríamos también nosotros plantear: ¿Cómo dibujan los arquitectos? Algo irremediablemente ligado a otro interrogante que se podría enunciar como ¿Qué dibujan? y, al final (o al principio), referirnos al inevitable ¿Para qué lo hacen? En el caso de un concurso de arquitectura este último ¿Para qué? nos conduciría a situarnos en uno de los más claros actos comunicativos en los que se ve envuelto el arquitecto en su ejercicio profesional.

Un concurso supone la necesidad de concretar y transmitir una propuesta en un tiempo y modo determinados. Sin olvidarnos del papel del dibujo en el proceso previo de gestación y desarrollo del proyecto, cabe reconocer que una propuesta final de concurso es una prefiguración de algo que podría llegar a convertirse en forma arquitectónica construida y, por ello, ha de ser inevitablemente expresada mediante dibujos.

Éstos, aunque probablemente vayan acompañados por maquetas y texto escrito, se convierten así en los verdaderos protagonistas de un determinado hecho narrativo. Por su parte, esos tiempos y modo que ahorman la propuesta no dependen de la voluntad del arquitecto, o al menos, no totalmente. Generalmente, existen plazos y formatos, límites de presentación y de extensión que tienen que ser tenidos en cuenta a la hora de concretar la propuesta.

Pero quizá, por encima de la constatación del obvio papel protagonista del dibujo y del reconocimiento de unas determinadas reglas de juego que lo bordean, la reflexión más significativa sobre los requerimientos que una propuesta de concurso debe cubrir es que ha de ser eficazmente entendida y apreciada por un jurado. Comprensión y persuasión son así los dos polos fundamentales que articulan un discurso en el que las unidades significativas esenciales están constituidas por dibujos.

Fijados ya los objetivos del acto comunicativo de un concurso en esos dos términos complementarios, *comprensión* y *persuasión* (siempre con el calificativo añadido de eficaz) cabría volver ahora a nuestras preguntas iniciales, concretando más la variable temporal: ¿Cómo lo hacen hoy esos arquitectos?, ¿Qué y cómo dibujan? Parecería razonable y deseable que la respuesta a unas preguntas tan directas participara de la radicalidad de la formulación del interrogante, algo probablemente imposible de alcanzar, al menos con validez universal. Ni todos los concursos son iguales, ni todos los arquitectos dibujan del mismo modo. No obstante, podríamos intentar averiguar si existe un

poso común, que, por encima de lo particular, nos revele ciertas estrategias concomitantes, aunque sólo fuera en relación a los efectos del ámbito cultural y tecnológico del momento. Para ello planteamos aquí un ensayo de análisis, aplicado a un caso concreto, conscientes de sus limitaciones, pero con la esperanza de que su metodología o manera de alcanzar conclusiones pueda servir de pauta o base para otras situaciones.



Figura 01. Los paneles del concurso expuestos para su juicio.

El concurso para la Vega Baja de Toledo

La Vega Baja de Toledo es un lugar tendido aguas abajo del Tajo, en su margen derecha, al noroeste del promontorio donde se asienta la ciudad antigua. Un amplio espacio estructurado con un trazado se paseos de raíz barroca en uno de cuyos bordes se ubicó en el siglo XVIII la Fábrica de Armas construida por Sabatini.

Aparte de dicha fábrica y sus ampliaciones, la Vega Baja se ha mantenido básicamente libre de edificación aún estando sometida en la última época a una presión urbanizadora intensísima (Caballero y otros 2010) (Peris y García 2009).

El reciente descubrimiento de un gran yacimiento arqueológico ligado a la capitalidad visigoda abortó el intento de edificación del área y motivó la convocatoria de un concurso para la creación de un "Centro Internacional de la Época Visigoda".

Dicho centro, al tiempo que contribuiría a ordenar el área y preservar y poner en valor los restos arqueológicos, estaría compuesto por tres unidades: un "Museo de la Época Visigoda", un "Centro de Interpretación de la Vega Baja" y un Centro de Investigación.



Figura 02. Zaera. Implantación.

En este ensayo de análisis se ha elegido precisamente este Concurso Internacional de Ideas para la Vega Baja de Toledo por varias razones. Quizá la primera -poco confesable- sea el indudable atractivo del tema, a pesar de que nuestro objetivo no es el estudio de los proyectos en sí sino el de los dibujos que los significan. Otra de esas razones es que es relativamente reciente: se celebró entre 2009 y 2010. Además, debido a su carácter internacional y a la manera en que se planteó, la *muestra* de participantes es, al tiempo, bastante significativa y ajustada en número.

Independientemente del juicio que se pueda plantear sobre la justicia del procedimiento, el concurso se estructuró en dos fases. En la primera -abierta- se presentaron currículos (99 en total). Tras la oportuna selección, se inició la segunda fase del concurso -ya restringido y financiado- a la que se invitó a 10 participantes que, a juicio de una comisión de selección, habían acreditado su solvencia. Esos 10 equipos de reconocido prestigio fueron Ángela García de Paredes e Ignacio García de Pedrosa, Steven Holl, Zaha Hadid, Toyo Ito, Fuensanta Nieto y Enrique Soberano, Dominique Perrault, Richard Rogers y Luis Vidal, Alejandro Zaera y Emilio Tuñón y Luis Moreno.

De estos nombres cabe suponer una cierta "ejemplaridad", o si no, una eficacia que viene avalada por su éxito profesional y mediático. Su manera de dibujar debe por tanto ser significativa.

En lo que aquí nos interesa, las bases de la fase final del concurso eran razonablemente abiertas en sus especificaciones sobre los dibujos a presentar. Planteaban un mínimo y un máximo de paneles Din-A0 (de 3 a 5). En ellos, se incluirían los dibujos necesarios así como, según el pliego, un "extracto de los textos explicativos de la memoria del proyecto". Poco más se aconsejaba, salvo alguna indicación sobre los entornos de observación que deberían ser tratados. Así, el panel 1 "recogerá la explicación de las ideas generales

relacionadas en el proyecto, y enmarcará la propuesta urbana", mientras que en los paneles 2 y 3 "representarán sintéticamente el proyecto", reservando los dos restantes para presentar "a escala adecuada, aspectos parciales y de detalle". Las propuestas se completarían con maquetas (voluntarias y 2 como máximo) y con una brevísima memoria escrita.

El concurso se falló el 21 de junio de 2010, quedando como ganadores Emilio Tuñón y Luis Moreno. Más tarde se publicaron los resultados en forma de libro (Peris y García 2010).



Figura 03. Tuñón-Mansilla. Perspectiva.

Metodología del análisis

En nuestra área de conocimiento tenemos cierta prevención hacia los números. No son directamente utilizables, al contrario que en otros ámbitos, para describir ni la formalización ni el contenido de los dibujos.

A pesar de ello, aquí vamos a intentar valernos de ellos para cimentar en firme nuestras afirmaciones, al menos en lo que se refiere a la cuantificación estadística de las propuestas de los concursantes. Así, se han planteado una serie de preguntas y se han buscado las respuestas en relación con el esfuerzo realizado en cada una de las narraciones gráficas, traducidas a números y luego expresadas mediante gráficos. Aquí se presentan, debido a las limitaciones de formato, 5 tablas graficadas que merecen una pequeña presentación.

La primera tabla, *Unidades gráficas y temas* pone de relieve el aspecto cuantitativo del trabajo de los concursantes. En otras palabras, se presenta el número de dibujos que han realizado, o mejor -y como el título de la tabla indica- el número de unidades gráficas, entendiendo por tales unidades elementos en los que se busca un cierto compromiso entre los contenidos y su formalización. Una unidad gráfica podría estar pues formada por varios dibujos (siempre que éstos sean muy parecidos) o por uno solo, en función de su carácter seriado o complejidad. Por otra parte, en la misma tabla se han diferenciado los entornos de observación, ligados a la escala y objeto de interés predominante. Se han distinguido aquellas unidades relativas a la implantación y situación de la propuesta, de aquellas que se refieren al edificio en general o que miran hacia zonas concretas o detalles. Por último, un cuarto grupo englobaría las unidades gráficas que se utilizan para expresar cuestiones laterales o justificativas del proyecto.



Figura 04. Perrault, Planta.

Una vez medida la cantidad de esfuerzo de cada equipo se ha procedido a eliminar esta diferencia absoluta, cuantificando el esfuerzo relativo, es decir, se ha buscado el porcentaje de unidades gráficas en cada caso que responden a determinados interrogantes. De esta manera se puede comparar el proceder de unos y otros en relación a:

-Temas tratados (tabla 2) según el filtro que atiende a su entorno de observación.

-Enfoque (tabla 3), diferenciando lo enunciativo de lo analítico. El primer grupo estaría compuesto por las unidades gráficas que expresan la forma, bien a través de su descripción, de su conocimiento o de su percepción (perdóneseme la filiación vidaurriana). El segundo grupo, con la salvedad hecha de las múltiples ramificaciones inherentes al término analítico, comprendería las unidades gráficas que intentan "explicar" el proyecto, poniendo de relieve diversos aspectos sobre una forma ya comunicada o que justificarían la generación de dicha forma. Un tercer grupo -más inconcreto- acogería a las referencias externas, paralelas o concomitantes a la propuesta.

-Sistemas de representación (tablas 4), agrupando las unidades gráficas en planta-sección-alzado, axonometría, perspectiva cónica, esquema adimensional o fotografía (las manipulaciones fotográficas con inclusión de modelados se contemplan en el apartado de perspectivas).

-Técnicas-instrumentos (tabla 5), diferenciamos los dibujos realizados a mano de los que se han ejecutado con ordenador (en 2d o 3d) o de las fotografías. La falta de espacio nos impide incluir otras tablas. Algunas se derivan de la vía abierta por la tabla 5 en relación al uso de las variables. Otras afinarían más el enfoque del esfuerzo determinando objetos de interés analítico combinado con entornos de observación. En

cualquier caso, las conclusiones derivadas de dichas tablas se incluirán en las observaciones que siguen a pesar de no aparecer expresamente graficadas.

Tras exponer los datos objetivos, estaríamos en condiciones de plantear el retrato de un cierto concursante X, el concursante que responde a la media en cada aspecto. Éste sería el perfil tipo que buscamos, el que nos conduciría a responder a nuestras preguntas iniciales sobre qué y cómo dibujan hoy los arquitectos (al menos los de *prestigio*) en un concurso con cierto margen de libertad al respecto.

UNIDADES GRÁFICAS Y TEMAS

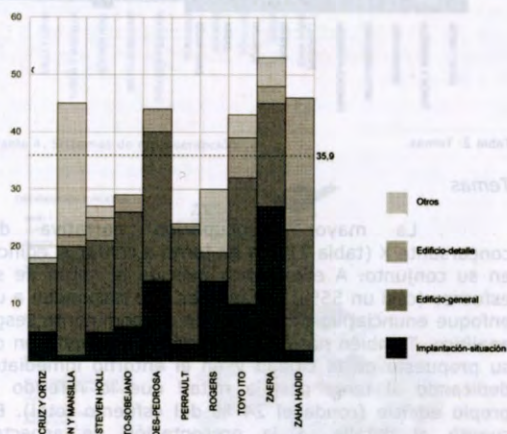


Tabla 1. Unidades gráficas y temas.

El esfuerzo gráfico

Nuestro concursante X (tabla 1) apura al máximo el margen dado por las bases (todos presentan 5 paneles salvo uno de ellos que se ajusta al mínimo de 3). Ha realizado de media casi 36 unidades gráficas, lo que supone un esfuerzo considerable. Aunque existe una dispersión en los datos extremos reseñable (18 por abajo y 53 por arriba), se perfilan claramente dos grupos, uno que plantea hasta 30 unidades gráficas (24, 27, 29 y 30), y otro que sobrepasa la cuarentena (43, 44, 45 y 46). En cualquiera de los casos, tal cantidad de imágenes provocan la necesidad de organizarlas en el campo gráfico con eficacia y legibilidad. En casi todos los paneles de nuestro concursante X (aunque no siempre) aparece uno o varios dibujos protagonistas (de tamaño relativo grande) acompañados por otros que lo/los complementan. Esos *grandes dibujos*, generalmente muy trabajados, pueden ser de diverso tipo. A veces se opta por imágenes en perspectiva renderizadas, incluyendo fotomontajes. En otras ocasiones se prefiere que sean más descriptivos, sobre todo plantas. No hay unanimidad a la hora de las composiciones. Nuestro concursante puede optar por repetir el mismo esquema en todos sus paneles, con elementos asimilables en todos ellos, o puede inclinarse por ser más libre, planteando autónomamente la composición de cada uno de ellos.

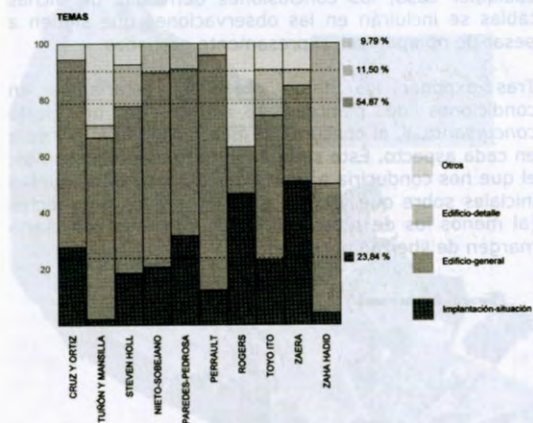


Tabla 2. Temas.

Temas

La mayor preocupación narrativa del concursante X (tabla 2) gira en torno a contar el edificio en su conjunto. A ello dedica más de la mitad de su esfuerzo (casi un 55%) con dibujos que responden a un enfoque enunciativo o bien con un predominante sesgo analítico. También narra la ubicación e implantación de su propuesta en la ciudad y en el entorno inmediato, dedicando al tema casi la mitad que lo referido al propio edificio (ronda el 24 % del esfuerzo total). En cuanto al detalle, a la presentación de aspectos parciales del edificio a mayor escala, nuestro concursante sólo dedica un 11,5% de su esfuerzo. Casi con la misma intensidad (rondando el 10%) plantea una serie de imágenes que no se dejan encajar en este esquema de aproximación en escala, sino que se refieren a cuestiones más conceptuales. Se trata de imágenes sobre referencias, intenciones o metodologías de proyecto que considera necesario poner de manifiesto para persuadir al jurado de la conveniencia y lógica de la oferta.



Figura 05. Zaha Hadid. Secciones.

La dispersión del esfuerzo temático entre unos equipos y otros se manifiesta fundamentalmente en la aparición (en 5 de ellos) de este último concepto o a la atención que prestan al detalle o a la ubicación en favor o en detrimento de su dedicación al edificio en su conjunto. En relación a al media, algunos hipertrofian su mirada al edificio considerado globalmente y pasan de puntillas por el detalle (Cruz-Ortiz, Rogers-Vidal o Perrault), por la ubicación (Zaha Hadid) o por ambos (Tuñón-Mansilla). En casi todas las ocasiones la atención respectiva se explica enseguida según las características del proyecto que se pretende narrar o las atenciones a las que éste ha respondido preferentemente. Por ejemplo, y como casos extremos,

Rogers-Vidal, cuya propuesta se articula de manera abierta como una espina en el territorio, no se dedica nada al detalle y sin embargo emplea más esfuerzo en contar las cuestiones de relación del edificio con su entorno (46,6%) que al propio edificio (16,6%); mientras que Zaha Hadid, cuyo proyecto se basa en un módulo deformable bastante ensimismado que por repetición genera la forma final, dedica muy poco esfuerzo a la implantación (4,3%) y algo más al detalle (50,1%) que al propio edificio (45,6%).

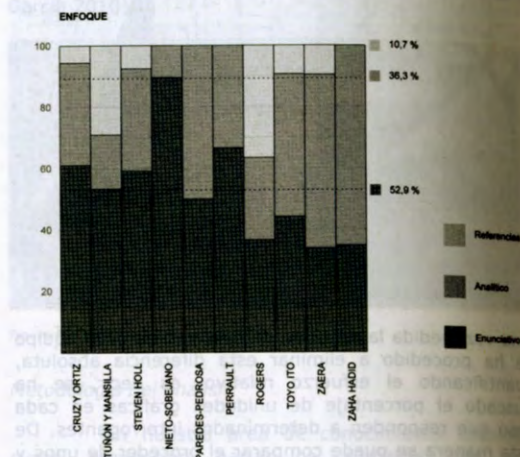


Tabla 3. Enfoque.

Enfoques

El concursante X (tabla 3) se ha esforzado no sólo por contar la forma de la propuesta con dibujos enunciativos (52,9%) sino en justificarla, bien con dibujos analíticos (un 36,3%) o con referencias (10,7%).

En el primer grupo y en lo que se refiere al propio edificio (al que dedica un 65,1% de su esfuerzo enunciativo) sigue confiando en el sistema de planta-sección-alzado para describirlo (el 65,5% de esos dibujos responden a este sistema y su peso gráfico "superficial" derivado del tamaño y escala es considerable en el conjunto de los paneles).

En segundo lugar, el concursante se esfuerza por mostrar sus aspectos perceptivos mediante perspectivas que ubican al espectador en un lugar determinado en relación al mismo (un 25% de los dibujos que se ocupan de este entorno de observación son de este tipo). Las cuestiones derivadas de la comprensión volumétrica del edificio se relegan a un 9,5%.

En lo que se refiere a la implantación (el 20% del esfuerzo enunciativo total) se preocupa tanto de la escala urbana (43,2%) como de la inmediata referida a la Vega Baja (56,2%) dirigiendo su atención más a aspectos descriptivos (67,6%) que perceptivos (32,4%) y olvidando los estrictamente volumétricos. En el otro extremo de la escala, al detalle dedica sólo un 14,1%

de su esfuerzo enunciativo total y, curiosamente, prefiere atender a lo perceptivo (68%) que a lo descriptivo (32%), olvidando de nuevo lo estrictamente volumétrico.

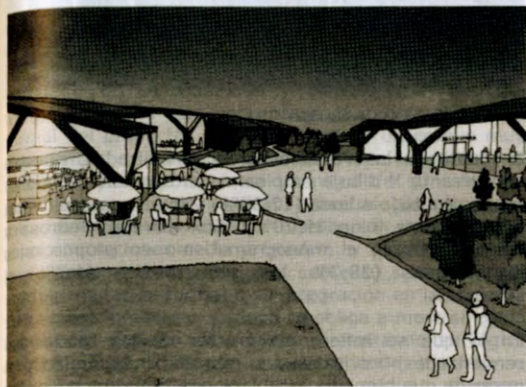


Figura 06. Toyo Ito. Perspectiva.

Bajo el enfoque analítico nuestro concursante ha cubierto todas las escalas, dedicando al propio edificio y al detalle un 75,28% de su esfuerzo en este campo y un 24,72% a la implantación y su relación con la ciudad. Los temas que ha estudiado son diversos y, salvo el primero de los que citamos a continuación, no todos son cubiertos por todos los equipos. Por orden, con porcentajes referidos al total del esfuerzo analítico y citando en primer lugar lo que se refiere al edificio, el concursante X atiende a la distribución del programa y las circulaciones (36,47%), a lo relacionado con criterios de sostenibilidad (16,5%), a la determinación formal (13,3%), a los sistemas estructurales y constructivos (5,4%) y a las fases de construcción (3,1%). Mientras, sobre la implantación, se estudian las conexiones del sistema con la ciudad (10,8%), los tejidos urbanos (6,08%), las alternativas posibles de ubicación (5,4%) o, de nuevo, las fases (4%).



Figura 07. Rogers-Vidal. Esquema explicativo.

Quizá el aspecto más significativo a reseñar en relación con los enfoques que han ocupado a nuestro concursante X es que ha introducido con fuerza (el 10,7%) una serie de dibujos o imágenes que se refieren más que a la forma, a su justificación. Para ello, además de someter a la propuesta al filtro analítico, acude a referencias ajenas al propio proyecto.

Éstas pueden ser de muy diferente naturaleza. Hay imágenes de cuadros (Steven Holl o Zaera), motivos escultóricos visigodos (Cruz y Ortiz), fotografías del proceso de excavación arqueológica, de las murallas de la ciudad, de una cantera o de los efectos de la sequía en un terreno arcilloso (Zaera).

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

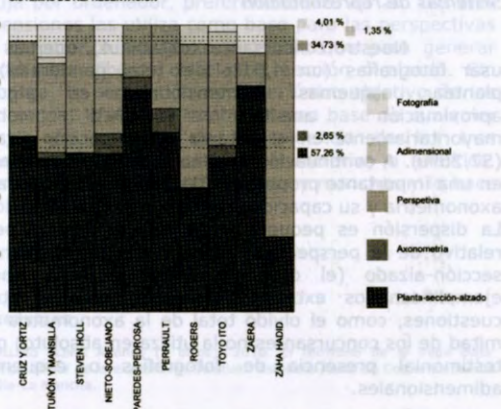


Tabla 4. Sistemas de representación.

ORGANIZACIÓN FUNCIONAL

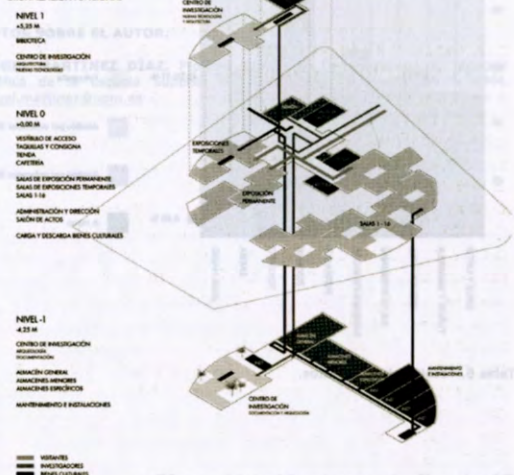


Figura 08. Paredes-Pedrosa. Esquema de circulaciones.

Un caso extremo y exitoso -a juzgar por los resultados del concurso- lo encontramos en Tuñón y Mansilla. Ellos ofrecen referencias a la morfología del tejido urbano de Toledo, fotografías de edificios varios o imágenes de pavimentos encontrados en las excavaciones. También se presentan dibujos de esas mismas excavaciones o una colección de esquemas de plantas de iglesias altomedievales, incluso localizadas y orientadas en un mapa de España. Todo como justificación de la forma del proyecto presentado.

Otra vía siguen Rogers-Vidal y Toyo Ito, que más que acudir a referencias externas, realizan una serie de dibujos secuenciados que ponen de manifiesto la manera en que se ha pensado el proyecto en relación con los valores fundamentales a los que atienden. Son ideas representadas mediante dibujos que se refieren expresivamente a conceptos concretos.

Sistemas de representación

Nuestro concursante X. (tabla 4), además de usar fotografías (un 4,01% del total ponderado) o plantear esquemas adimensionales en alguna aproximación analítica (1,35%), confía mayoritariamente en el sistema planta-sección-alzado (57,26%). A continuación emplea la perspectiva cónica en una importante proporción (34,73%) y casi olvida la axonometría y su capacidad *cognoscitiva* (2,65%). La dispersión es pequeña y se refiere más al peso relativo de la perspectiva cónica y el sistema planta-sección-alzado (el caso de Zaera y Zaha Hadid ejemplifican los extremos opuestos), que a otras cuestiones, como el olvido total de la axonometría (la mitad de los concursantes no la utiliza en absoluto) o la testimonial presencia de fotografías o esquemas adimensionales.

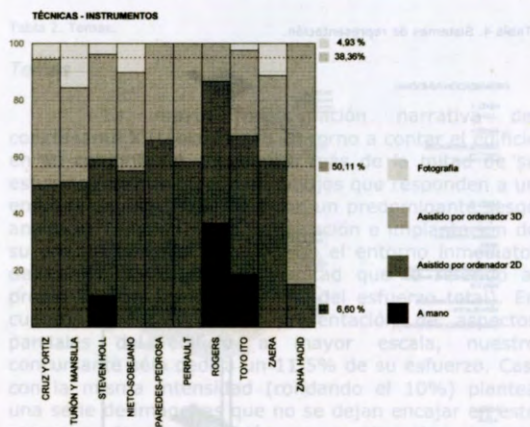


Tabla 5. Técnicas-Instrumentos.

Técnicas/Instrumentos/Variables gráficas

El concursante X dibuja con el ordenador. El 88,47% de su esfuerzo lo realiza con programas de CAD (un 50,11% en 2d y un 38,36% en 3d). Sin embargo, aunque testimonialmente, se atreve a usar la mano alzada (un 6,6%).

La dispersión entre los concursantes parece existir sólo en esta cuestión. Tres son los que aún hacen dibujos a mano: Steven Holl, Richard Rogers y Toyo Ito (aunque este último, en alguno de ellos emplea cierta técnica mixta de difícil filiación). El resto no la usa en sus dibujos de presentación. En lo que se refiere al ordenador, todos los concursantes, excepto Zaha Hadid, emplean claramente más los dibujos construidos directamente en dos dimensiones que los modelados en 3d, incluyendo los modelados que son el origen de dibujos de vocación bidimensional como alzados o secciones. Fundamentalmente se confían al modelado las imágenes perceptivas, realistas o no, además de cualquier esquema analítico en que las tres dimensiones sean necesarias.



Figura 09. Steven Holl. Perspectiva.

En cuanto a las variables gráficas utilizadas, nuestro concursante X dibuja empleando el tramado (87,65%) frente al dibujo a línea (12,35%) y lo hace en color (un 80,9% frente a un 19,20%). Sólo Paredes-Pedrosa y Perrault utilizan el monocromatismo en proporciones significativas (38,7% los primeros y 41,7% el segundo).

En lo que se refiere al carácter de los modelados renderizados, no existe en absoluto unanimidad. A pesar de que la media establece una preferencia por las imágenes de registro no hiperrealista (un 57,9% frente a un 42,10%) existe una gran dispersión al respecto. Algunos se decantan por aportar sólo imágenes ilusionistas, incluyendo fotomontajes (Nieto-Sobejano, Perrault o Zaera), mientras que otros sólo presentan renderizados en otros registros (Paredes-Pedrosa o Rogers-Vidal). El resto (la mitad de los concursantes) utiliza ambos, aunque siempre con claro predominio de éstos últimos.

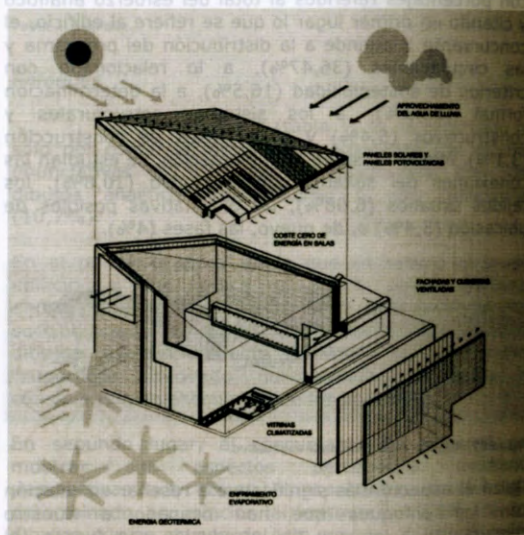


Figura 10. Tuñón-Mansilla. Esquema de acondicionamiento y sostenibilidad.

El concursante X

Con todas las reservas derivadas de la posible dispersión de los datos, estaríamos en condiciones de concluir con ciertas afirmaciones que describen el perfil del concursante X.

Dibuja mucho. Lo hace cuidando la calidad gráfica de la presentación, la de las unidades que la componen y la

de su organización. Dedicar un gran esfuerzo a contar el edificio, pero es consciente de que esto no es suficiente. Debe extender su preocupación a aspectos derivados de la relación del edificio con su entorno y a su definición de detalle, intentando, con la diversa extensión de cada tema, resaltar los valores específicos de su proyecto. Pero además, sabe que en su intento por hacer comprender eficazmente la propuesta y persuadir de su idoneidad y conveniencia, necesita incluir imágenes que sobrepasan la propia definición formal del proyecto. Para ello, plantea un corpus muy importante de dibujos analíticos o de referencias externas que suponen casi la mitad de su esfuerzo. Hace esquemas que resaltan aspectos concretos con miradas ineludibles, como la distribución del programa y las circulaciones de la propuesta, y plantea también preferentemente explicaciones sobre su sostenibilidad, su determinación formal o su integración en la ciudad y su entorno inmediato. Incluso se obliga a mostrar cómo ha sido el proceso de proyecto, resaltando su lógica interna y la sensibilidad a la que responde; o enlaza su proyecto con referencias que, de alguna manera, contribuyen a justificarlo.

El concursante X confía en la potencia del sistema planta-sección-alzado y emplea profusamente la perspectiva cónica, olvidándose prácticamente de la axonometría. Es renuente a utilizar la mano alzada y la perspectiva que permite al arquitecto mostrar al jurado y al público la importancia y trascendencia de las ideas y soluciones arquitectónicas.

Los métodos digitales actuales son métodos de alto valor para la comunicación visual de la obra, sin embargo no se debe descuidar el valorar todos los recursos gráficos que permiten tener experiencias más diversas de los espacios, por lo que el concurso se convierte también en una vitrina para los medios digitales tanto tradicionales como de vanguardia.

El lenguaje gráfico debe ser un complemento al lenguaje arquitectónico expuesto en los concursos. En ocasiones se convierte en un sello personal del diseñador y hasta marca tendencias entre los diseñadores noveles. El concurso por tanto, además de premiar el diseño se convierte en un elemento de educación en materia de cultura arquitectónica, así las nuevas formas de este tipo de concursos deberían estar dirigidas no solo a premiar la obra por sí misma, sino que además deberían evaluar las repercusiones que estas tienen en la sociedad donde han sido gestadas.

¿Cuál es el objetivo de realizar un concurso de arquitectura?

Concurrir por una premiación o para la selección de un proyecto tiene una larga tradición en campo de la arquitectura. Un concurso es el procedimiento a través del cual un jurado especializado define que un proyecto arquitectónico tiene una determinadas condiciones y características superiores dentro de cualesquiera de las áreas de la arquitectura o urbanismo que se están evaluando, así este método sirve para otorgar un reconocimiento a un proyecto construido o los diseños de una obra no construida. Esta última modalidad servirá para

dibujar por ordenador, preferentemente en 2d. Las tres dimensiones las utiliza como base para las perspectivas (de carácter ilusionista o no) más que para generar desde ellas dibujos de planta, sección o alzado. Sin embargo, la percepción no es el único objetivo de los modelados; los utiliza también como base de cualquier dibujo que necesite de la evidencia de las tres dimensiones, sea su carácter enunciativo o analítico. Además dibuja empleando tramas y manchas y lo hace a color.

seleccionar al arquitecto diseñador ganador que ejecutará eventualmente la consultoría de la nueva obra.

REFERENCIAS

-CABALLERO KLINK, Alfonso (y otros). 2010. *El territorio de la Vega Baja*. Catálogo oficial de la exposición. Toletum Visigodo. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

-DIEGO GARCÍA, Alfonso y PERIS SÁNCHEZ, Diego (coordinadores). 2009. *La Vega Baja de Toledo*. Toletum Visigodo. Madrid

-DIEGO GARCÍA, Alfonso y PERIS SÁNCHEZ, Diego (coordinadores). 2010. *Museo de la Vega Baja de Toledo: Concurso Internacional*. Toletum Visigodo. Madrid.

DATOS SOBRE EL AUTOR.

ÁNGEL MARTÍNEZ DÍAZ, Profesor titular del Departamento de Ideación Gráfica de la Escuela Superior de Arquitectura de Madrid de la UPM. angel.martinez@upm.es

El diseño más conveniente para el organizador, entre una gran cantidad de participantes, que en muchas ocasiones traspasan las fronteras del país donde se organiza el evento.

Cuando el concurso es organizado para seleccionar un profesional para la ejecución de una obra la figura del anonimato es fundamental para lograr una adecuada transparencia de la selección y en el caso de concursos de carácter estudiantil en el que exista la participación de estudiantes de diferentes universidades está vetada la participación de docentes en los equipos evaluadores. Estos pueden ser convocados de forma pública o privada por invitación. En el caso de la convocatoria pública, el organizador acepta propuestas de cualquier procedencia calificada y el privado por invitación elige solo algunos oferentes previamente seleccionados y les solicita su participación.

Un concurso de selección profesional tiene como mínimo los siguientes elementos: convocatoria o apertura del evento. En algunos casos se convoca a una visita al sitio de la propuesta para aclarar todos los lineamientos específicos de la propuesta. Se determina un periodo de realización de las propuestas y un periodo de inscripción claros. La entrega y la presentación de las propuestas se desarrollan bajo la figura del anonimato para garantizar la objetividad del mismo.

Un estricto periodo de cierre y recepción de propuestas, seguida de una rigurosa evaluación de estas.

La propuesta ganadora se da a conocer mediante una audiencia de proclamación y posteriormente se procede a la legalización del proceso de contratación del profesional por parte de la entidad que organizó el concurso. Para muchos profesionales los concursos de diseño son un método imparcial de selección que permite que arquitectos jóvenes, despachos pequeños